真ウィザードリィRPGワールドガイド

ズダイ・ツァ

佐脇洋平とグループSNE
画　鈴木健介

いまは古典となった『ウィザードリィRPG』から、『真ウィザードリィRPG』に至るまで。その舞台となったエセルナートとズダイ・ツァの全貌を、ウィズマスターの佐脇洋平が徹底的に紹介する！

みんな、真ウィザードリィRPG知ってる？　もちろん知ってるよね。えっ！　知らないって？　そりゃたいへんだ。さっそく勉強してもらわなくっちゃ。まずは、真ウィザードリィRPG（略して真ウィズ）ってのがどんなRPGなのかを頭に入れてもらって、お気に召してもらえれば（そうなってほしいもんだ）本物を買ってもらえばいいだろう。もう真ウィズのエキスパートだっていう人は、復習する意味でざっと読み進んでもらえばOK。ご案内は、ウィザードリィひと筋30年の中年ゲーマー、佐脇洋平。よろしく。

最初に、キャラクターについてお話ししようか。なんたって、真ウィザードリィRPG（ロールプレイングゲーム）ってぐらいだから、ロール（役割）をプレイする（演じる）ためのキャラクターが必要だよね。コンピューター版のウィザードリィでも、最初にキャラクターを作るでしょ？（あ、いまではコンピューターだけじゃなく、いろんな家庭用ゲーム機でウィザードリィが楽しめるようになってる。まだウィザードリィを遊んだことがない、なんて人がもしいたら、いちどプレイしてみよう！）コンピューター版では、1グループ（パーティー）で行動する6人のキャラクターを作ってからゲームをはじめるわけだけど（あらかじめ用意されてるキャラクターを使う人はともかくとして）、テーブルトークRPGでは、基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを演じることになる（集まったプレイヤーと同じ人数のキャラクターが、ひとつのパーティーを組むわけ）。だから、最初に作るキャラクターもひとりだけってことだ。

なにはともあれ、キャラクター・シートを見てもらおう。左上に書いてあるのが、キャラクターの能力を6種類の要素に数値化した『特性値』だ。体力が大きければ力が強い、敏捷度が高ければ動きがすばやくて手先が器用、という感じになっている（知恵は魔術師呪文、信仰心は僧侶呪文とつながりがある）。どの特性値も、最低は3、最高は18で、高ければ高いほど優秀ということだ。

特性値は、キャラクターの種族（人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットなどの種族の中から、プレイヤーが自由に選択する）に応じて基本の値が決まっていて、それに何ポイントかの特性値ポイント（サイコロで決まる）を割りふることで定められる。

次に中央の列。種族、性別、性格はプレイヤーが自由に決めればいい。その組み合わせと特性値の高さに応じて、選択することができる職業（戦士、僧侶、魔術師、盗賊などなど）がいくつか決まるので、その中からひとつ選んでもらえば、キャラクター作成の主要部分はおしまい。職業に応じたサイコロをふってHP（ヒットポイント）を決めたり、呪文を習得しているかどうかの判定をしたりするのは、何も考える必要のない流れ作業だ。

真ウィズの前身である"ウィザードリィRPG"では、キャラクター作成はこれでおしまい。つまり、コンピューター版のウィザードリィとほとんど同じということだ。プレイヤーが自発的に決めるのは、種族、性別、性格、特性値ポイントの割りふりと、職業の5点。選択肢は少ないし、演じたい職業さえ決まっていれば、ほとんど悩む必要のない作業だ。

ただし、ウィズが真ウィズに進化したとき、もうひとつ新たな要素が付け加えられた。それが技能。サイコロで決まった技能ポイントを使って、『強打』『魔法強化』『二刀流』『飛行』『方向感覚』『ブレス』『暗視』なんていう特殊能力を身につけることができるんだ。

このおかげで、キャラクターの戦闘能力がぐっと高まったことになる（技能以外の能力は前と同じだから、技能のぶんだけ強くなったわけだ）。しかも、生の技能ポイントを使って生き返りやテレポートのような奇跡を起こすこともできるので、低いレベルのうちから派手な戦闘を楽しむことができるんだ。

技能を選んだら、あとは副特性値や命中率を書きこんで（特性値と技能で自動的に決まる）、所持金で装備を買いととのえたらキャラクターは完成。冒険の準備はOKだ。

というわけで、真ウィズのキャラクター作成システムはだいたいわかってもらえたかな？　プレイヤーが決めるのは、

・種族（人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ホビットなど）
・性別（男と女）
・性格（善良、中立、邪悪）
・特性値ポイントの割りふり
・職業（戦士、僧侶、魔術師、盗賊、司教、君主、侍、忍者）
・技能（技能表から選択）

の6要素。このうち、特性値ポイントと技能ポイントの数値は、サイコロによってランダムに決まる。

この他にサイコロで決まるのは、

・ヒットポイント
・出自
・最初の所持金
・習得している呪文

の4点。それ以外の要素は、すべて他の要素との関係で自動的に決まったり、最初から一定の数値だったりするものばかりだ（言語は技能の一種という扱いになっている）。

どう、簡単だよね？　コンピューター版を知ってる人にとってみれば、おなじみの作業に技能なんかを付け加えるだけだから、特に難しいことは何もないはず。ま、コンピューター版のウィザードリィをほぼそのままテーブルトーク化したウィザードリィRPGの発展型が真ウィズなんだから、当然と言えば当然のことだよね。

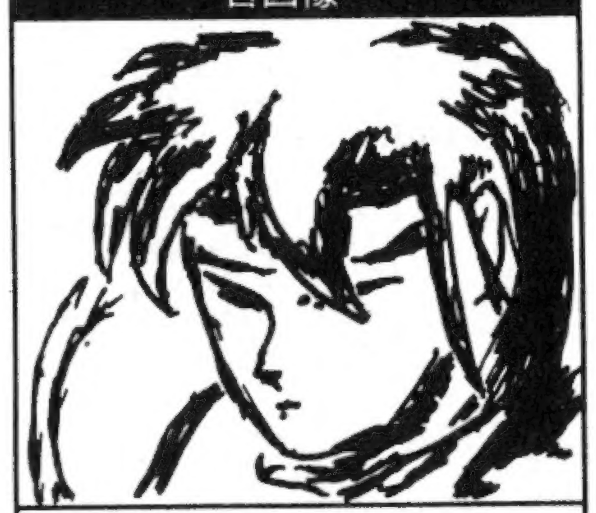
真ウィザードリィRPG
CHARACTER SHEET

特性値		修正		上昇ボーナス
体力	12	ダメージ +1	命中率 +5	+15
知恵	8	呪文数	習得	+5
信仰心	5	呪文数	習得	
生命力	13	HP +1		+10
敏捷度	12	射撃 +5		+5
幸運度	9			+5

レベル	1	HP	11	AC	4

プレーヤー	はやはや		
キャラクターの名前	バング		
種族	人間		
性別	♂	年齢	16
性格	善良		
出自	僧侶		
職業	戦士		
居住地	リルガミン		

自画像



■技能
格闘1
柔軟1
強打1

■残り技能ポイント：　3

■副特性値

移動力	2
持続力	8
注意力	6
器用度	10
クリティカル率（攻撃）	6
クリティカル率（射撃）	

■装備

武器	ロングソード　ダメージ：1d8	3
弓	ダメージ：	
アーマー	チェインメイル　AC：−3	20
シールド	ラージシールド　AC：−3	10
ヘルメット	AC：	
ガントレット	AC：	
	ダガー　1d3	0.5
	食料（6食）	2
	水袋	0.1
	火うち石	0.1
	背負い袋	1
金貨		20

重量合計　36.7

■言語・会話

共通語	人間語				

■言語・読み書き

■経験点
0　（次のレベルは1000点）

■命中率　攻撃回数　1

敵のAC	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
通常攻撃 射撃	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10					

■魔術師呪文

レベル			
1	ハリト	モグレフ	スファ
	カティノ	デュマピック	
2	モーリス	ポンティ	メリト
	デュマス	レフィック	デスト
	ボラツ		
3	マハリト	モリト	コルツ
	カンティオス	マスファ	
4	ダルト	ラハリト	マレフィック
	リトフェイト	ツァリク	ロクド
5	ソコルディ	バリオス	マダルト
	バコルツ	ヴァスカイア	
6	ラダルト	ジルワン	マモグレフ
	ロカラ	ラレフィック	ラスファ
7	マラー	マハマン	テイルトウェイト
	モウクシウツ		

■僧侶呪文

レベル			
1	カルキ	ディオス	バディオス
	ミルワ	ポルフィック	カタナ
2	カツ	カルフォ	マニフォ
	トキ	モンティノ	エリエモス
	カンディ		
3	ロミルワ	ディアルコ	ハカニド
	ラテュマピック	バマツ	マニミト
4	ディアル	バディアル	バトキ
	ラテュモフィス	マポーフィック	バリコ
5	ディアルマ	バモルディ	モガト
	ラニミト	ディ	バディ
	デリスタ		
6	カカメン	マディ	ロクトフェイト
	ラバディ		
7	マバリコ	カドルト	リセツト
	マディス	バカディ	イハロン

ズダイ・ツァ

じゃあ、キャラクターのことがわかってもらえたところで、戦闘システムについても簡単に触れておこう。キャラクターが作れて、戦闘ができれば、真ウィズのルール的な部分はだいたい終わったようなものだからね（ルールと同じぐらい重要な『世界』については、この後でじっくりと説明していくことになる）。

真ウィズの戦闘は、さすがに、コンピューター版のようにリターンキー（Aボタン？）を連打していれば終わってしまうような簡単なものじゃない。『タクティカル戦闘』と言って、戦場を表わす小さな盤の上で、キャラクターのコマを動かしながら解決していくんだ。たとえば、キャラクターたちが小さな部屋でモンスターと出会ったら、こんな感じになる。

○	○	○	○	○
○	悪	○	○	侍
○	戦	○	○	○
○	○	○	○	○
魔	○	○	○	盗

この図を見れば、部屋の大きさは5マス×5マス（1マスは1・5メートル四方）、モンスター（レッサー・デーモンということにしておこう）が戦士と接触しており、戦士の背後には魔術師、部屋の隅に盗賊、モンスターの横に侍がいることがわかってもらえると思う。

戦闘は、敏捷度の高い順番に、ひとりずつ行動を行なって進めていく。敏捷度が最大なのは盗賊だったので、まず盗賊から行動開始だ。

盗賊は、手にしていた弓でモンスターに矢を射かけた。これがうまく命中するかどうかは、キャラクターの経験レベルや特性値、技能、攻撃目標のAC（防具の能力）などによって決まる『命中率』以下の数値を、100面体サイコロで出せるかどうかによって判定することになる。攻撃者のレベルや特性値が高ければ命中しやすいし、目標のACが優秀（数値が低い）であれば、命中率は下がることになるわけだ。

この場合、命中率を計算すると45パーセントということになった。サイコロをふり、出た目は37。命中！　敵に与えるダメージは、武器に応じて決まっているので（ジャイアント・ボウなら6面体サイコロ2個の出目＋1）、これまたサイコロをふって求める。10発の命中だ。

こう書くと複雑そうに思えるかもしれないが、実際にやっていることと言えば、盗賊キャラクターを演じているプレイヤーがサイコロを2回ふっただけ。会話としては、こんなものだ。

「敏捷度17で、弓で攻撃する……（ころころ）出目37……AC−4まで命中だね」

「ん、当たったよ」

「ダメージは……（ころころ）10発だ」

「ほい。まだまだ元気。次は、魔術師の行動だね……」

魔術師は、相手モンスターが何かよくわからないので（ウィザードリィ世界ではよくあることだよね？）、習得している最強の攻撃呪文ツァリクをぶつけてみたけれど、残念ながらレッサー・デーモンにスペルセービングされてしまい、まったく効果なし。逆に、レッサー・デーモンの反撃で、戦士と魔術師はマハリトのダメージを受けてしまった。

次は侍の順番だ。長い槍を手にして、思いきり突撃していく。この場合、自分の防御は不利になるかわりに、攻撃が致命的なダメージを与える確率がぐっと増すことになっている。

「よーし、ハルバードで突撃。出目は……18、57、50。クリティカルが1回と、AC−1、AC−3まで命中」

「1回はずれ」

「ダメージは……合計して34発」

「うっ……なんとか生きてる」

最後に戦士がとどめを刺して、わずか1巡のあいだにレッサー・デーモンは昇天ということになった。7レベルのパーティー（今回は僧侶が不在だけれど）にレッサー・デーモンが1匹では、これはまあ仕方のないところだろう。

こんな感じで戦闘を行なって、キャラクターはモンスターを倒し、経験点を獲得することになる。経験点が一定の点数になれば、キャラクターのレベルが上昇し、特性値や技能、呪文が強化されることになる（そのぶん、遭遇するモンスターも強化されることになるけれど……）。

テーブルトークRPGの醍醐味は戦闘だけにあるわけではないけれど、戦闘だって充分に楽しいぞ、というのが真ウィズの基本コンセプト。任務がどうであれ、強力なキャラクターが恐ろしいモンスターとばきばき戦っていく、それが真ウィズの中心的なプレイスタイルということだ。何も考えずに近くの迷宮に飛びこむ、それが真ウィズの第一歩ということかな。

さて、ルールの基本がわかってもらえたところで、いますぐ手に入る真ウィザードリィたちを紹介してみよう。

■ビジネス・アスキー刊　価格2000円（本体1942円）

真ウィザードリィRPG基本システム

まずは、すべてを統べるルールがなければ話にならないだろう。どんなRPGでも、ルールなしには始めることはできない。

というわけで、この1冊を買ってもらおう。つくりはいたってオーソドックス。まずはキャラクター作成のルールが30ページほどあり、次に戦闘のやりかた（20ページ）、魔法の唱えかた（30ページ）、武器防具の揃えかた（10ページ）という順番で話が進められていく。かなり充実した世界の解説（エセルナートの主要都市のデータが載っている）が30ページほど続いたあと、40ページかけてモンスター100匹のデータを紹介。まとめのようなものが10ページほどあって、これで基本のルールはおしまいだ。うれしいことに、そのあとシナリオが3本、いずれもかなりのボリュームを持つものばかりだ。当然、対象キャラクターのレベルが低いものから順番に、話の作りも徐々に複雑になっていくという趣向になっている。

最後に、これさえあれば基本システムの本文はほとんど必要ないというチャート集。キャラクター作成から戦闘、魔法、アイテム、モンスターにいたるまで、データ的な部分がすべてまとめられている。いったんルールを覚えてしまえば、もはや巻末の30ページさえあれば充分なぐらいだ。

これだけのものが揃っているのだから、真ウィズをプレイするには、基本システムさえあれば他のものはまったく必要ない。いわゆるサプリメント的なものはなくてもOKという、自分で自分の首を締めるような一冊に仕上がっている。

なお、基本システムについては現在、改訂新版が作成されつつあるという情報が……。システム的にはほとんど追加や変更はないけれど、世界設定の部分でズダイ・ツァに関する記述が追加され、シナリオも新しいものにされるらしいので、現行の基本システムを持っている人は、愛蔵版として買ってもらってもいいかも？

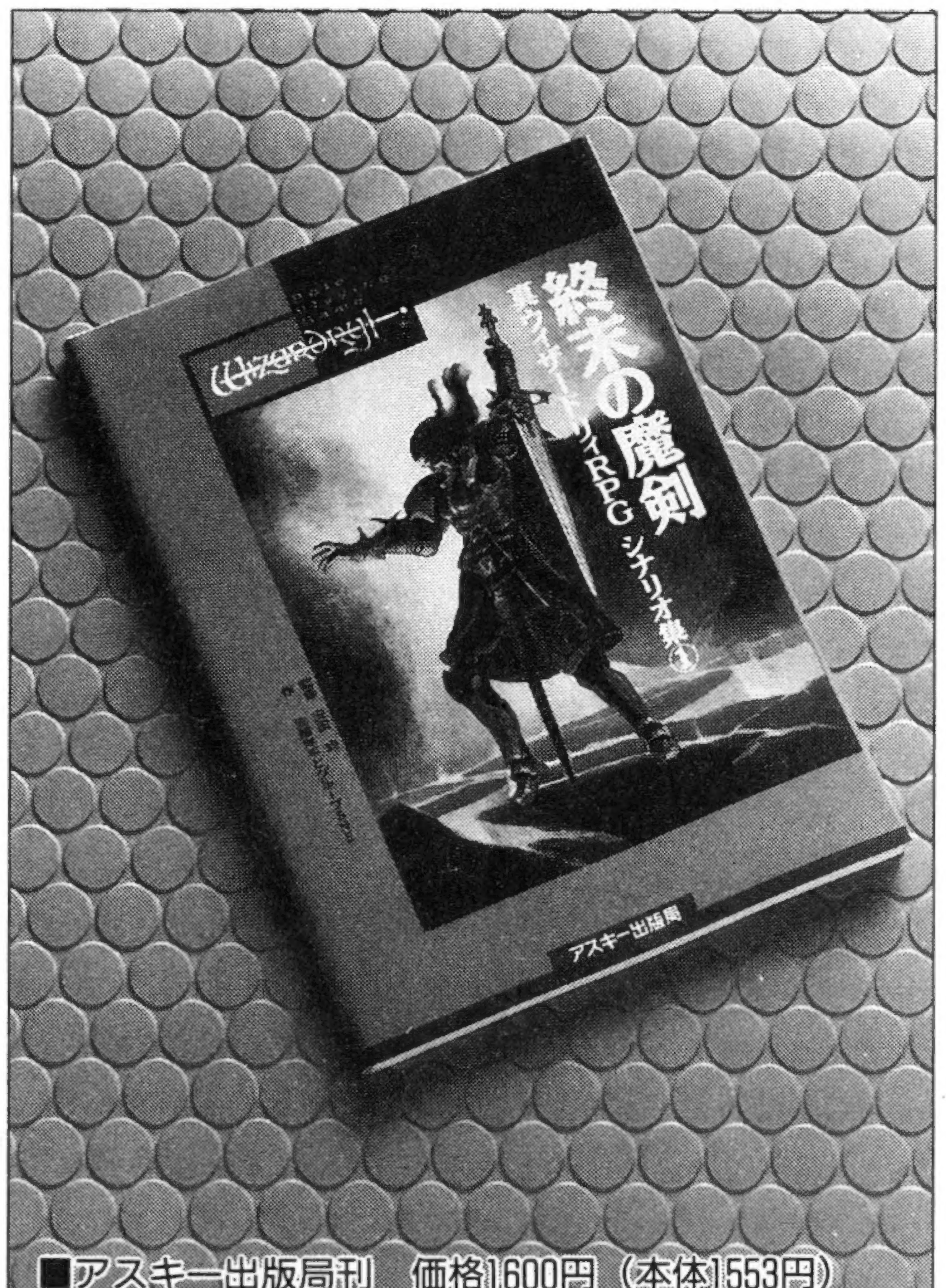
シナリオ集①　終末の魔剣

『真ウィズをプレイするには、基本システムさえあれば他のものはまったく必要ない。いわゆるサプリメント的なものはなくてもOK』と言い放った舌の根も乾かないうちに、シナリオ集の登場だ。もちろん、真ウィズをプレイするだけなら基本システムが必要充分なわけだが、より深みのあるプレイを楽しみたいという向きは、このキャンペーン・シナリオを使っていただきたい（く、苦しい）。

北部同盟／ノーム連合軍によるリルガミン解放から数年の時が流れ（ということになっているけれど、もっと早くしておけばよかったと後悔している作者であった。近いうちに歴史の改竄が行なわれるかもしれない……いや、いま改竄しちゃえ）。

北部同盟／ノーム連合軍によるリルガミン解放から数か月が過ぎ、人々の暮らしはようやく落ちつきを見せつつあった。町は急ピッチで復興され、商売もかつての活気を取り戻そうとしている。そんなリルガミンに、ひとつの新興宗教が誕生した。教祖ヤース・キリマヤン率いる『新世界理想教』だ。腐りきった世界を地獄の劫火で焼きつくし、その後に理想世界を誕生させようという教義を持つ宗教が、戦後の開放感に受かれる人々に受けいれられるはずがない。はずがないのに、恐ろしいほどの勢いで信者を増やしつつあるとの報告が、マウダ王のもとに届けられた。なにか裏があるにちがいない、そう直感したマウダは、PCたちに命じて教団の内部調査を行なわせた。巨大な剣をふるい、行く先々の村で熱狂的に迎えられるヤースは、果たしてどんな野望を胸に秘めているのか？　うつろな表情でヤースを讃える信者たちは、麻薬か何かの影響を受けているのか？　ヤースが肌身離さずに持っているグレートソードには、どんな隠された秘密があるのか？　謎めいた教団の義務を果たしつつ、PCたちは事件の核心に迫っていく……。

という導入ではじまる『終末の魔剣』は、長期キャンペーンに耐える連続キャンペーンになっている。真ウィズを始めたばかりの初心マスターにも管理できるように懇切丁寧に書かれた本書を使えば、誰もがキャンペーンを楽しむことができるだろう。



■アスキー出版局刊　価格1600円（本体1553円）

リプレイ集①　地獄の狂宴

RPGにとって、リプレイというのはかなり重要な意味を持つものである。そのRPGがどのような雰囲気でプレイされているかを直截的に伝えることができるだけに、ゲームの方向性を決めてしまうだけの影響力を持っているのだ。

というわけで、真ウィズのゲームの雰囲気を伝え、真ウィズの方向性を定める1作、『持続の饗宴』じゃなかった、『地獄の狂宴』である。

作者はご存知高井信。小説なら何冊も書いたことがあるけれど、RPGのマスターをするのは後にも先にもこれが初めて、そもそもプレイヤーだってそんなに数多くこなしたわけじゃないぞ、という初心者だ。

本書には、その初心者が、真ウィザードリィRPG基本システムだけを参考に、誰の助けも借りずに行なった最初の数回のプレイの様子が生き生きと描かれている。さすが人生経験豊富な高井マスター、とても初心者とは思えないみごとなマスタリングでゲームを進めていく。

PCたちがたむろしている酒場に転がり込んできた、ひとりの血まみれのドワーフ。彼は「ノ、ノームにやられた」と言い残して、息

ズダイ・ツァ

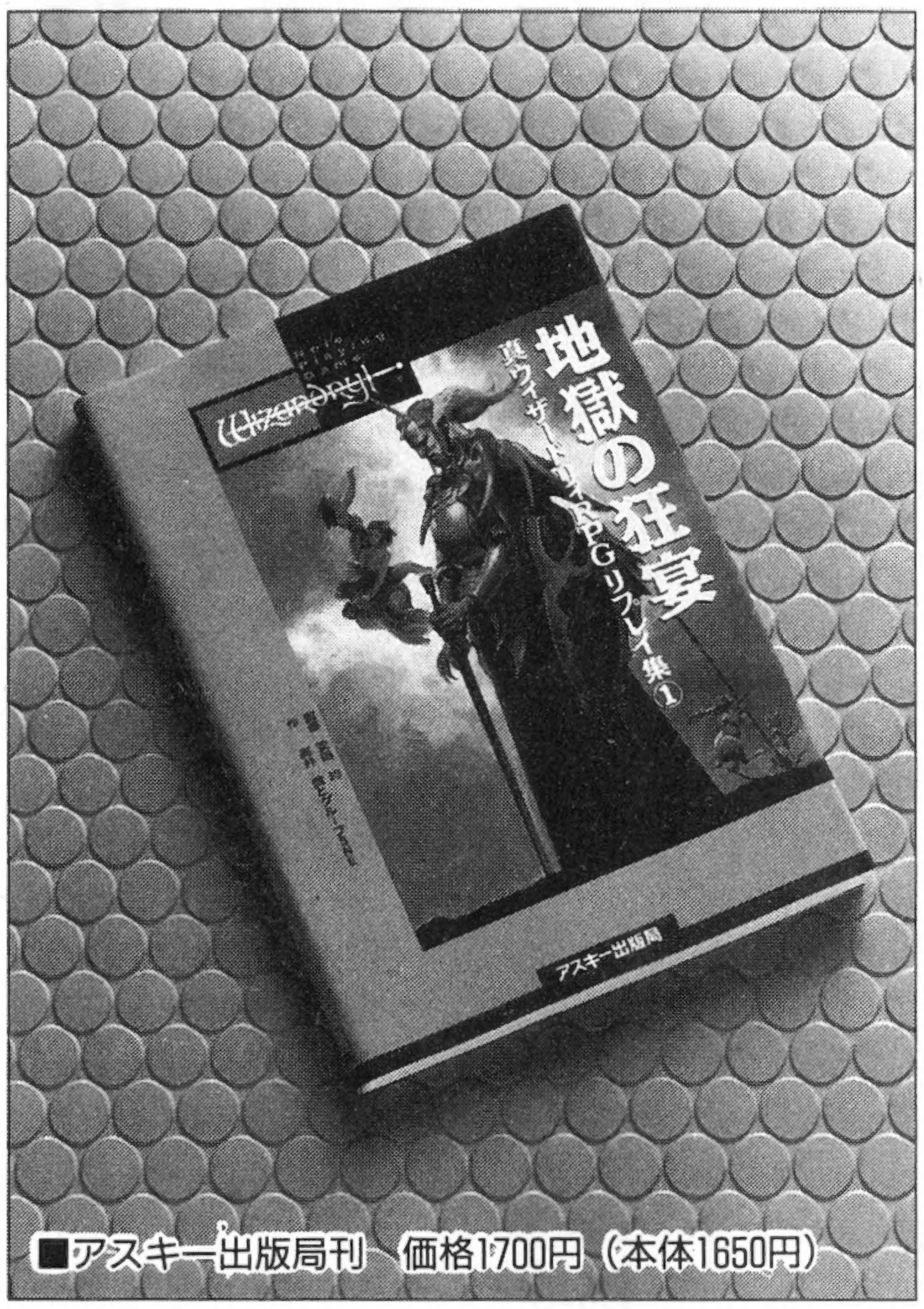
絶える。ＰＣたちは、ドワーフの知りあいである酒場のマスターの依頼により、ドワーフが住んでいるルードという村の調査に向かう。なんでも、ここ一週間ほど、ルードからの客足が途絶えているというのだ。

　ＰＣたちは、妙に弱い敵を倒しつつ、事件の核心に迫っていく。濃い霧にとざされた洞窟の奥で、ＰＣを待ち受けているものは……。

　などと書いてみたところで、このリプレイの本質を表現することはとてもできないだろう。なにはともあれ、高井マスターとプレイヤーたちとの、緊張感に満ちたやりとりを楽しんでもらうのが一番。

　ついでながら、本書にはシステム面から見た解説が佐脇により書かれている。初心者のマスターが迷いやすい部分が懇切丁寧に（堅苦しく押し付けがましく）書かれているので、迷えるマスターは参考にしていただきたい。

　なにはともあれ、マスターもプレイヤーも楽しむこと。それがＲＰＧの唯一絶対の真実だと再確認できる一冊だ。

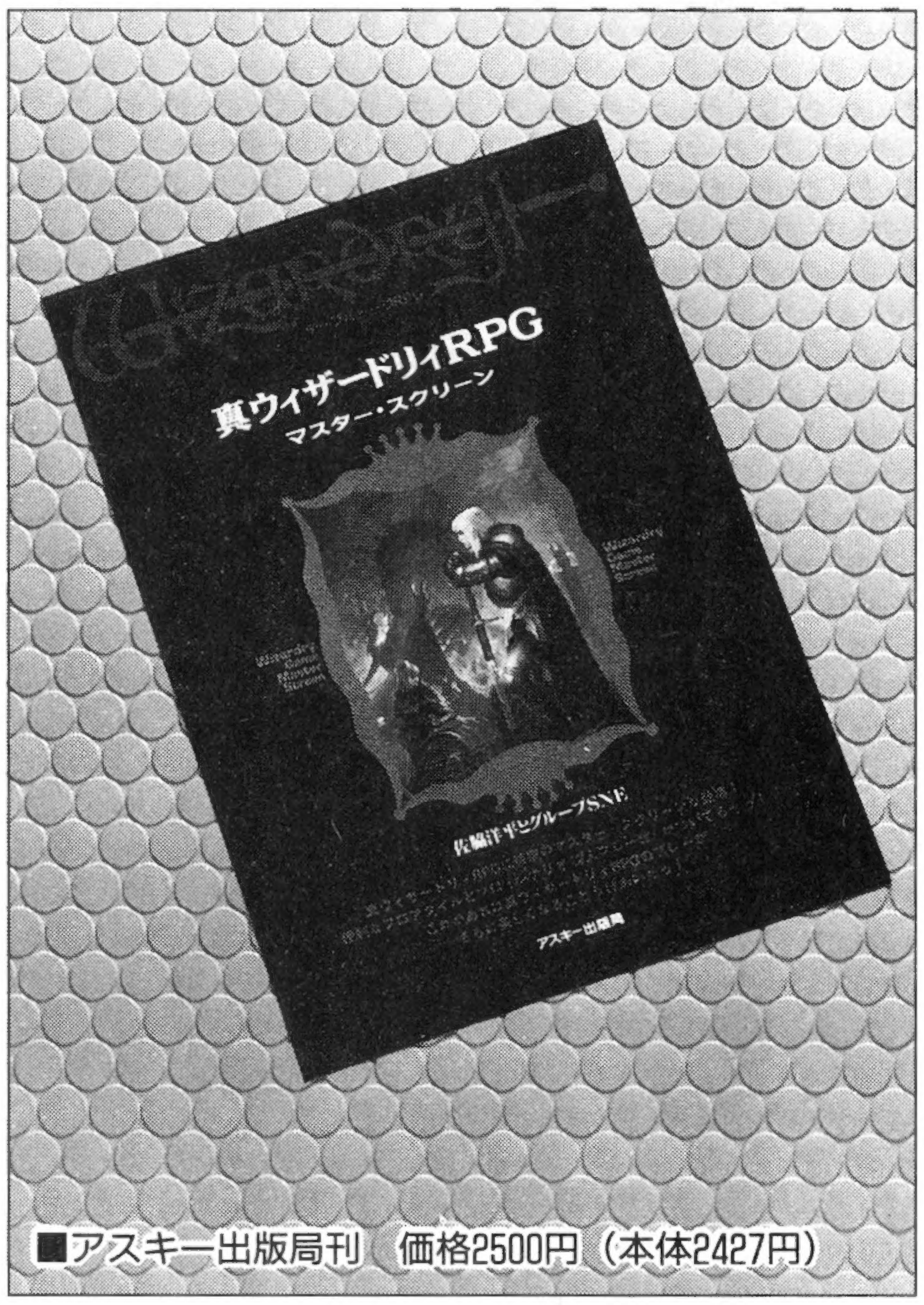


■アスキー出版局刊　価格1700円（本体1650円）

ゲームマスタースクリーン

マスターをしていると、なにかとプレイヤーに見られたくないことがでてくるもの。とくに、サイコロの出目をごまかしたいときなど、マスタースクリーンほどありがたい存在はない。

　しかも、真ウィズのマスタースクリーンは、基本システムで必要とされるデータのほぼすべてを満載し、このスクリーンさえ持ち歩けばゲームができることを目標に作られている。もう、重い本とはお別れだ。このスクリーンに、シナリオの概要を書いたルーズリーフでも挟み込んでおけば、海でも山でも、いつでもどこでも真ウィズが楽しめてしまう（あ、ポケットにサイコロを入れておくのを忘れないように）。



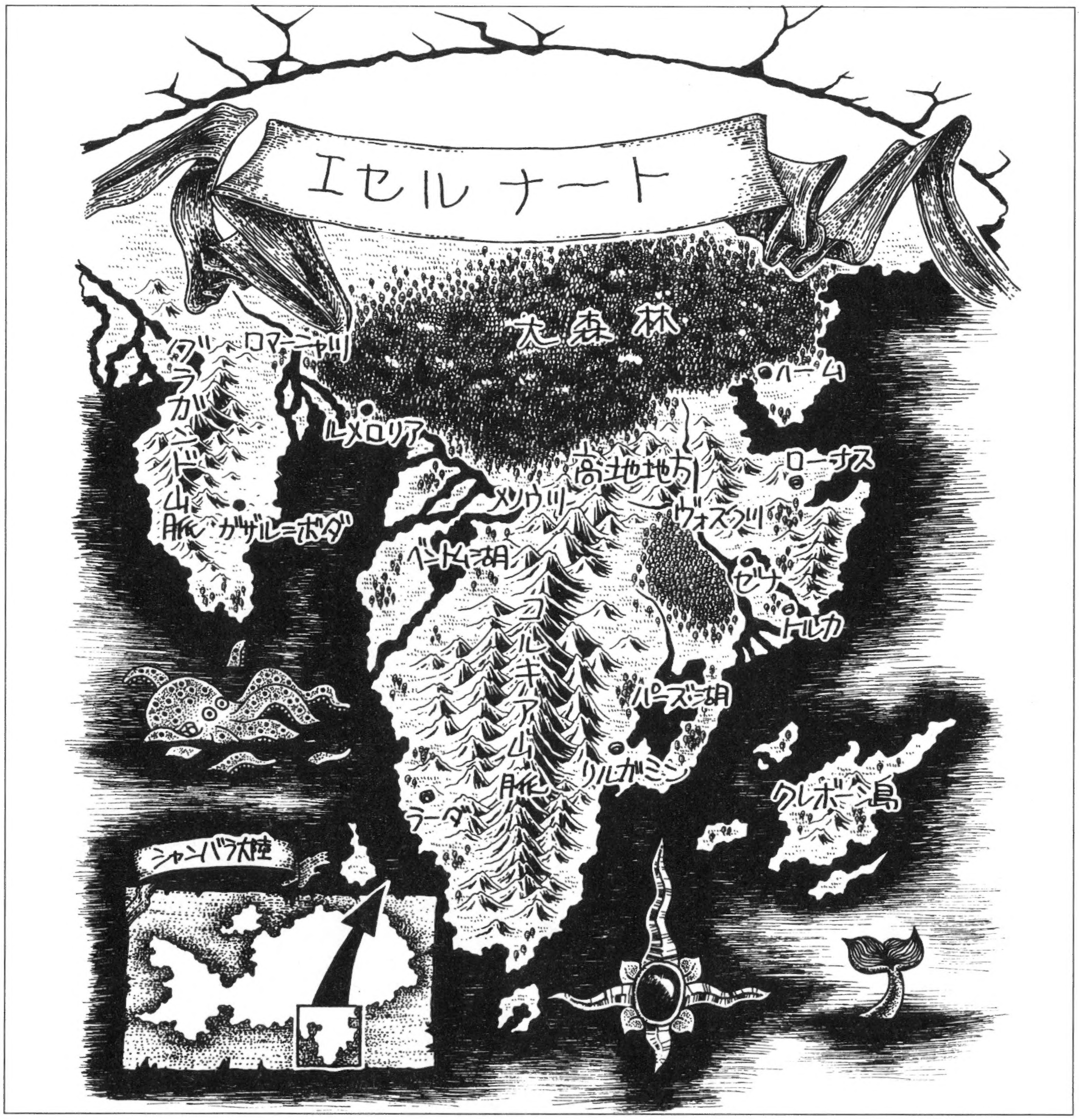
■アスキー出版局刊　価格2500円（本体2427円）

　おまけも満載。まずは、タクティカル戦闘システムをしっかり楽しむのに最適な、戦場を模したフロアタイルと、キャラクターを模したコマ。キャラクターだけでなく、家具や馬車、たきび、障害物などのコマもついているから、どのような形の戦場でも、タイルを組みあわせてコマを配置すれば、その様子を生き生きとイメージすることができるぞ。

　そして、ソロプレイが可能なパラグラフ・スタイルのシナリオが１本。さっそくとばかりにフロアタイルを活用すれば、息の抜けない厳しい戦闘を堪能できるだろう。

　うーむ、もしかして、スクリーンの方がおまけかも……。

冒険の舞台～エセルナート



　真ウィザードリィRPGでは、冒険の舞台として、ふたつの大きな世界を準備している。ひとつはエセルナート、もうひとつはズダイ・ツァだ。エセルナートは典型的なファンタジー世界であり、リルガミンをはじめとするいくつもの都市国家が存在する。そこには平凡な市民たちが暮らしており、すくなくとも都市の境界線の中は一定の秩序に支配されている。オーソドックスなスタイルのRPGを楽しみたければ、まずはエセルナートからスタートするのがいいだろう。

　一方、ズダイ・ツァは人間がほとんど存在しない未開の地だ。そこは、一獲千金を夢見る冒険者や、平和や安定といったものを好まない開拓者、生命の危険を心から楽しむことができる者たちの世界なのだ。ズダイ・ツァに足を踏みいれた冒険者は、絶え間なく襲ってくる危険と引き換えに、大いなる富と名声を得る可能性を手にすることができるだろう。

　では、まずエセルナートについて、詳しく説明してみよう。

エセルナートの地理

　エセルナートは、シャンバラ大陸の南部に位置する大きな半島である。エセルナート北部には『魔剣戦争』で生じた魔土（そこに足を踏みいれた者は、数時間のうちに息絶えると言われている）が広がっており、大陸の他の地域との往来はほとんど不可能になっている。つまり、インドほどの大きさの半島エセルナートは、ほぼ完全な陸の孤島になっているのだ。海も沿岸近くは魔土の瘴気に冒され、遠洋は不規則で強い海流のため航行に適さず、海上交通もほぼ閉ざされた状態にある。

　どうしてこのように閉ざされた世界が誕生したのか、まずは『魔剣戦争』について語らざるをえないだろう。

魔剣戦争

　シャンバラ大陸は、かつては強大な人類の帝国が全土を支配していた。しかし、『魔』にとりつかれた帝国はゆるやかに崩壊し、かわってエルフやドワーフの王国が誕生した。

　人類の旧帝国の残党は、ヒノモトと呼ばれる島国で、軍事力のみを発達させた軍事国家を築き上げた。そしてヒノモトは、ふたたび大陸制覇の野望を抱いて、エルフ王国に襲いかかったのだ。

　エルフたちは優れた魔法の力により、押しよせてくるヒノモト軍を撃退することに一度は成功した。しかし、強大なヒノモト軍はドワーフの一部と手を結び、さらに大規模な侵攻を開始。エルフ王国は大森林の中に封じこまれてしまった。

　首都陥落を目前にしたエルフ王国が、最後の切り札として使用したのが、旧帝国の遺跡で発見された究極兵器『終末の魔剣』だった。だが、魔剣の威力は、エルフたちの予想をはるかに上回るものだった。魔剣のひとふりによって、幅200キロ、長さ800キロに及ぶ広大な地域が、文字どおり蒸発してしまったのだ！　この大破壊により、大陸に侵攻してきたヒノモト軍は一瞬で消滅、同時に、エルフ王国も崩壊した。大破壊によって引き起こされた激しい嵐は、いつ果てるともなく吹きあれ、豊かな穀倉地帯であったエセルナートの人口は、最盛期の10分の1にまで減少してしまった。

復興

　外界から孤立し、人口が激減したエセルナートだが、すべての人々が死滅したわけではなかった。生き残った人々は、魔土の瘴気を避けて南に移動し、いくつかの村を築いた。こうした村々が、現在の都市国家の礎になったのだ。

　魔剣戦争の50年後には、小さな漁村だったリルガミンが、周辺の集落を統治する都市国家として名乗りをあげた。ほどなく、ルメロリア、ゼナ、ローナスといった町々も国家としての体裁を整え、都市国家間の通商も再開された。年とともに魔土の瘴気は徐々に北へ後退していき、川の水も清らかさを取り戻していった。収穫は年々着実に増加していき、人口も最初は徐々に、やがて爆発的に増加を続け、ラーダ、ハームなどの新興国家が成立する頃には、終末戦争期の人口を取り戻していた。

　だが、そうした復興と平和の季節は、ほんの束の間のものにすぎなかった。終末魔剣がふりおろされてから300年が過ぎる頃には、人々は平和に慣れ、新たな刺激を

ズダイ・ツァ

求めはじめた。エセルナートに、ふたたび戦乱の時代が訪れたのだ。

リザードマンの登場

エセルナート最大の都市リルガミンは、増え続ける人口を支えるため、領土を拡大する必要に迫られていた。新世紀307年（この暦は、リルガミンに市制がひかれた年を元年としている）、新たに即位したロンド一世は、リルガミン周辺の町や村を、次々と武力により制圧した。ゼナに税を納めていたキシュやフェナといった村々が、一瞬でリルガミン軍の軍門にくだっていった。

拡大を続けるリルガミンへの対抗上、ゼナは城砦都市への遷都を行ない（これが、後のトルカ独立の遠因となった）、リルガミンとゼナの150年にわたる睨みあいがはじまった。

ロンド一世が謎の病に倒れた新世紀337年、エセルナート西部の町ウメイラの近くの遺跡で、巨大なテレポーターが発見された。テレポーターがどこに通じているかを調べるため、何人もの調査員が送り込まれたが、帰ってくる者はひとりもいなかった。

それから数ヵ月後、人々がテレポーターのことを忘れかけた頃、予想もしない方法で、テレポーターの行き先が明らかになった。武装したリザードマンの大群が、テレポーターから現われたのだ！　数万のリザードマン軍はウメイラ市になだれこみ、その日のうちに、5万人を数えたウメイラ市民の姿は消えさった。

人々の予想を裏切って、リザードマンはそれ以上エセルナート内部に進攻しようとはせず、一方的にルズミア半島（エセルナート西部の小さな半島。旧ウメイラ市、現在のガザル＝ボダがある）南部の領有を、そして戦闘の終結を宣言して、ウメイラ市を自分たちの町にしてしまったのだ。

こうして、エセルナートはまたも新たな戦乱の種をかかえることになった。都市国家と都市国家の争い、いつ活動を開始するかもしれないリザードマン。そんなとき、リルガミンにひとりの人物が生を受けた。狂王トレボーその人である。

トレボー戦役

リルガミンの下級貴族、ビスクファーン家の長男として生まれたトレボーは、リルガミン陸軍に士官として入隊、リルカード五世の積極的な軍事外交戦略のもとで、エセルナート各地を転戦した。特に、高地地方での活躍はめざましく、396年にはリルガミン陸軍のほぼ4分の1の戦力を占める北部辺境軍の指揮官に任命されるにいたった。

その翌年、リルカード五世が病死すると（トレボーが呪い殺したとの噂）、トレボーは王位継承者を次々と暗殺し、リルカード五世の娘と結婚し、46歳にしてリルガミンの王となった。80年間に及ぶトレボー戦役のはじまりである。

ノーム王マウダ

狂王トレボーは、より一層の陸軍増強を進め、即位の2年後、新世紀399年、ゼナに本格的な攻撃を開始した。ゼナ、ハーム、トルカの3軍はリルガミン軍を正面から迎え討ち、かつてない悲惨な『500年戦争』がはじめられた。

この戦争では、両軍ともにさしたる成果をあげることができないまま、戦死者のみがふくれあがり、最後には疫病の蔓延とともに幕を引くことになった。しかし、こんなことで狂王トレボーの野心が潰えるはずもなかった。

トレボーは、この後何度となく北部同盟に攻撃を加え、付近の国境線はいくたびともなく書き変えられた。ときには、高地地方から奇襲部隊を送り込んだり、海軍による上陸作戦も行なわれたりしたが、常にきわどいところで、大勝利を得るにはいたらなかった。これは、主に勇猛なトルカ軍と、それを率いる名将クシャーナの働きのおかげだろう。

しかし、リルガミン軍と北部同盟の微妙なバランスは、思いがけない方向から崩れようとしていた。新世紀478年、軍の移動は不可能だとされていたコルキア山脈を横断するテレポーターが発見されたのだ。トレボーは早速このテレポーターを利用して大軍をラーダに送り込み、10日間でラーダを攻略した。

半島南部の領土を固めたトレボーは、ひそかにガザル＝ボダと接触、ルメロリアを攻撃させた。そして、人類のために手を結ぼうと北方同盟にもちかけ、リザードマンと戦うための混成軍が編制されたのだ。しかし、これはすべてトレボーの陰謀だった。リザードマン軍は混成軍のうちトルカ軍のみを集中攻撃しながら後退、リルガミン軍もひそかにトルカ軍の戦力を削ぐ策謀（兵糧に毒を混ぜたり、武器を破壊したり）を行ない、来たるべき戦闘の準備を進めた。そして、リザードマン軍を撃退した喜びに包まれながら凱旋する帰り道、トルカ軍陣地に夜襲をかけて全滅させたリルガミン軍は、すぐさまトルカ軍の本拠地レイスを包囲、攻略した。

戦力の半分を占めるトルカ軍を失った北部同盟には、もはやリルガミン軍とまともに戦う力は残されていなかった。リルガミン軍の包囲を受けたゼナ城砦が陥落するのも時間の問題と思われた。

そのとき、包囲軍を背後から急襲する軍があった。コルキア山麓で暮らす数千人のノームを組織したノーム王マウダだ。マウダは伝説の『ノームの黄金』で鍛えた魔法武器をふるうノームたち（老若男女、すべてのノームが自発的に戦闘に参加していた）の先頭に立ち、超人的な活躍でリルガミン軍に大きな損害を与えた。

いったん敗走しはじめた軍ほど脆いものはない。しかも、リルガミン軍の兵士たちを律していたのは、規律や勇気ではなく、トレボー王に対する恐怖だけだったのだ。敗走の途中で、兵士たちは次々と脱走し、あるものはその足で同盟軍に参加を望んだ。急遽再編成されたトルカ軍も追撃に加わり、ノーム、北部同盟の連合軍は一気にリルガミン市に迫った。

かくして、新世紀481年、ほぼ一世紀にわたってエセルナート全土を戦乱に巻き込んだ大魔王トレボーは、いったん歴史の表舞台から消えることになった。リルガミン城解放の戦いにおいてマウダ王に殺されたのが本物のトレボーなのか、はたまた、たとえ本物のトレボーが死んだとしても、いつまでもおとなしく死んでいるかどうか、いまはまだ、われわれには知るすべはない。

■エセルナート・キャラクター・ファイル
トレボー・リルガミン

狂王トレボーは、リルガミンの貧乏貴族・ビスクファーン家の長男として生まれ、成人後すぐに軍に入隊、大胆不敵な行動でたちまち頭角をあらわした。数倍の戦力を有する敵を打ち破ること数回、トレボーはリルガミンでもっとも人気のある将軍になっていた。

397年、リルガミン第14代国王リルカード五世が病死すると、第一継承権者が謎の失踪、第二継承権者は即位することを固辞した。王位が空白のまま一週間がすぎたとき、トレボーはリルカード五世のひとり娘、10歳になったばかりのラグナと電撃結婚。リルカード家の当主を名乗り、王位を継承すると宣言した。

国王となったトレボーは、逆らう者を次々と粛正する一方、強力な親衛隊を組織して権力を安定させた。100歳を越えるいまも40代にしか見えないのは、悪魔と契約を結んだからだと噂されている。

エセルナートでの冒険

トレボー戦役が終わり、ようやく平和を取り戻しつつあるエセルナートで、どのような冒険を行なうことができるだろう?

テーブルトークRPGというものは、およそゲームマスターが思いつくかぎり、どのような冒険でもプレイすることができる遊びなのは確かだけれど、やはり『典型的』な冒険のスタイルがあった方がなにかと便利だろう。そうした基本パターンがあれば、何もないところから冒険のアイデアを絞りだすのに比べるとずっと楽だし、かえって捻りのきいたアイデアがでてくるものだ。

PCの仕事

まず、PC(プレイヤー・キャラクター)がどのような生活を送っているのかを考えてみよう。エセルナートは遺跡や迷宮がいたるところに隠されており、腕に覚えがあるキャラクターならば、そうした遺跡を探索して盗掘することで生計を立てるのは容易だ。一般人よりもはるかに高い戦闘能力を持つPCたちが、まっさきに思い浮かべる"仕事"は、こうした遺跡盗掘だろう(盗掘は、悪いことだとは考えられていない。危険で荒っぽいが、立派な職業であるとみなされている)。

盗掘を職業にするといっても、ふだんの生活の場は都市であるはずだ。なんといっても、掘りだしたものを売りさばくには大都市が都合がいいし、さまざまな道具を手に入れたり、稼いだ金を怪しげな快楽につぎこもうにも、小さな村では思うにまかせないだろう。

どれぐらいの頻度で遺跡探索の旅に出るかは、PCの勤勉さや幸運さによって大きく変わってくるだろうが、冒険者の多くは『金があるうちはぶらぶらし、懐が寂しくなると働きはじめる』という生活を実行しているようだ。もっとも、PCとなると真面目なキャラクターが多く、ふだんから遺跡に関する情報を求めて図書館で調べものをしていたりすることも多いようだが。

PCは戦闘力が高く、さまざまな呪文を使いこなせるので、一般人には解決が困難な任務を依頼されることも多い。また、腕っぷしを買われて護衛や用心棒に雇われることもあるだろう。いずれにせよ、PCが定職についていることは珍しく、短期の仕事と遺跡探索を適当な周期で組み合わせているのが普通だろう(まれにトラブル処理業をしていたり、政府に雇われてなんらかの秘密任務についているPCもいるようだが、少数派である)。

冒険のパターン

エセルナートは戦後の混乱期にあるので、冒険の種にはこと欠かないだろう。遺跡や迷宮に関する怪しげな情報を売って飢えをしのごうとする者は町にあふれ、犯罪は後を断たない。大都市では警察機構がほとんど機能しておらず、PCが犯罪事件の解決を依頼されることもあれば(たとえば、誘拐された子供を取り戻す)、逆に犯罪行為の片棒を担がされることもあるだろう。町を歩いていたら、いきなり事件に巻き込まれることも日常茶飯事だ。

また、戦後の混乱した都市は難民や失業者が集まる場所であり、人種間の対立も深刻な問題となっている。リルガミン新市長マウダはできるかぎり人種間の差別をなくそうと努力しているが、これまで差別されていたノームの復権を実現させたことを悪く解釈して、人種差別主義者だと批判する人間も少なくない。いくつもの種族のメンバーが仲間として行動している(おそらく、そうなっていることが多いはずだ)PCたちは、平等主義者からは同志として任務を与えられ、差別主義者(エセルナートでは、こちらのほうが多数派だ)からは白眼視されるにちがいない。

トレボー戦役後、どの都市も軍を大幅に削減しており、軍関係での仕事を探すことは難しいだろう。戦闘しか脳のない者たちは、運が良ければ貴族や商人の私兵として雇われ(世の中が混乱していればいるほど、危ない橋を渡れば儲かるものなのだ)、あるいは新生リルガミン市警察で働き口を見つけたり、町の建設現場で力仕事をしていることだろう。旧トレボー軍の兵士は、そのような幸運に恵まれるはずもなく、町のごろつきや用心棒、強盗などで生計を立てるのがやっとだ。リルガミンの元貴族のひとりが、トレボー時代の栄光を取り戻そうと、トレボー親衛隊のメンバーを中心にかなりの数の私兵を集めているという噂はあるのだが……。

遺跡や迷宮は、手軽なものはそうした兵隊くずれたちに荒らしつくされ、強力なものには連中の死体が転がり、かなり悲惨な状態になっているものが大半だ。それでもなお、まだまだ手つかずの遺跡は数知れず存在し、PCたちを待ち構えている。

とはいえ、エセルナートは少しずつ着実に、平和で落ちついた世界になりつつあることは間違いない。1年もすれば各都市の治安も改善され、復興景気で賑わいを見せることだろう。農村には、兵士

ズダイ・ツァ

として狩りだされていた成人たちが戻り、食糧不足も徐々に解決されつつあるはずだ。
　また、リルガミンという脅威が去ったいま、国家間の通商も飛躍的に増加していくことが予想されている。そうなれば、街道の警備も強化され、かえって護衛の必要度は減っていくにちがいない。

ガザル＝ボダの脅威

　このように明るい未来が期待されるエセルナートだが、ただひとつ、人々の不安をかきたてる要素がある。リザードマンの街、ガザル＝ボダだ。
　ガザル＝ボダは、トレボー戦役終戦の1年前にルメロリアを襲撃し、都市を制圧。数ヵ月の駐屯の後、住民たちにはほとんど危害を加えないまま、連合軍の到着とともにガザル＝ボダに撤退していった（これは、すべて狂王トレボーの陰謀によるものである）。その後、リザードマンは大きな動きは見せていない。
　トレボー戦役後、リザードマンは少数の商人を通じて細々とルメロリアと通商を行なっている。しかし、リザードマンの完全排除を目論むルメロリア大統領は、トレボー軍の残党を使ってガザル＝ボダの教皇を暗殺、復讐にくるリザードマン軍を迎撃するという作戦を立てた。いまならまだ、トレボー戦役で培われた強力な北部同盟軍が、すぐに支援に来るはずだとの予想のもとに……。
　人間やエルフの予想に反して、リザードマンたちはエセルナートを侵略する意図はほとんど持っていない。温暖なガザル＝ボダ周辺はともかく、エセルナート内陸部は寒すぎてなんの魅力もない土地だったのだ。しかし、ルメロリア侵攻軍の教皇を飛び道具で暗殺され、さらに大教皇までも暗殺されたとあっては、さすがのリザードマンたちも行動を起こさざるをえないだろう。ただし、リザードマン軍が行動を開始するのは、気温が上昇する来年春になってからのことだと予想される。

エセルナートの未来

　リザードマンの脅威さえなければ、エセルナートの前途はきわめて明るいものだと言えるだろう。しかし、いったんリザードマンが行動を開始すれば、トレボー戦役以上の大規模戦争になることが予想されている。リザードマン軍は圧倒的な兵力をもっての電撃戦を得意としており（かつてスフィ動乱では、ガザル＝ボダ攻略をめざしたエセルナート軍が、テレポーターからやってきた10万匹のリザードマンによって一蹴された）、気温が上がってリザードマンが活発になる来年の夏が心配されている。
　もしリザードマン軍が大々的な侵攻を行なったら（その場合、まずルメロリアが攻撃目標になるだろう）、マウダ率いるノーム軍および新生リルガミン軍は、速やかにルメロリア救援に向かうことになっている。しかし、トレボー戦役で疲弊した北部同盟軍は、戦力の大半をリルガミン解放にいたる戦いで失っており、その再編成にはかなりの時間がかかるだろう。軍事に明るい者の予測では、ノーム軍、リルガミン軍にトルカ軍が加わった3～4万の兵力が、ルメロリア支援に向かうことができるすべてであろうということだ。
　ルメロリアはリザードマン軍迎撃の準備を進めているが、その戦力はそれほど大きなものではない。いかに強力な魔法を身につけた魔術師軍団といえども、数で攻めてくるリザードマンに対しては分が悪いと思われる。大森林という地形を有効に活用して防御に徹すれば、それなりの戦いを展開することはできるだろうが……（この点、ルメロリア大統領ラテュラ・シュールはかなり見解を異にしている。大統領は、旧ルメロリアの遺跡で発見された強力な魔法兵器を発動させれば、リザードマン軍など簡単に撃退できると考えているようだ）。大統領の思惑どおりにリザードマンを撃退できるのか、それとも逆にルメロリアが制圧されてしまうのか、来年の夏までは人々の気が休まることはないだろう（すでに、悲観的な者は北部同盟への避難を開始しているようだ）。ただ、仮にリザードマン軍がルメロリアを攻略したとしても、さらに東に進出してくる可能性はごくわずかである。
　なお、トレボー戦役後の混乱に乗じて、さまざまな団体が勢力を伸ばそうと活動しているが、そのなかのひとつ、新世界理想教は、既存の文明をすべて破壊した後に理想世界を建設するという思想のもと、かなりの数の信者を集めている。単なる邪教ならよいのだが、教団の盟主ヤース・キリマヤンは『終末の魔剣』に操られて行動しているとの噂もあり、もしこの噂が真実であれば、エセルナートに新たな危険が迫っている可能性もあるだろう（このストーリーをプレイしたい人は、シナリオ集『終末の魔剣』を参照のこと）。
　以上が、エセルナートの現状、そして未来の展望である。PCは、こうした状況をよく考えたうえで、自分たちの行動計画を立てねばならないだろう。

■エセルナート・キャラクター・ファイル

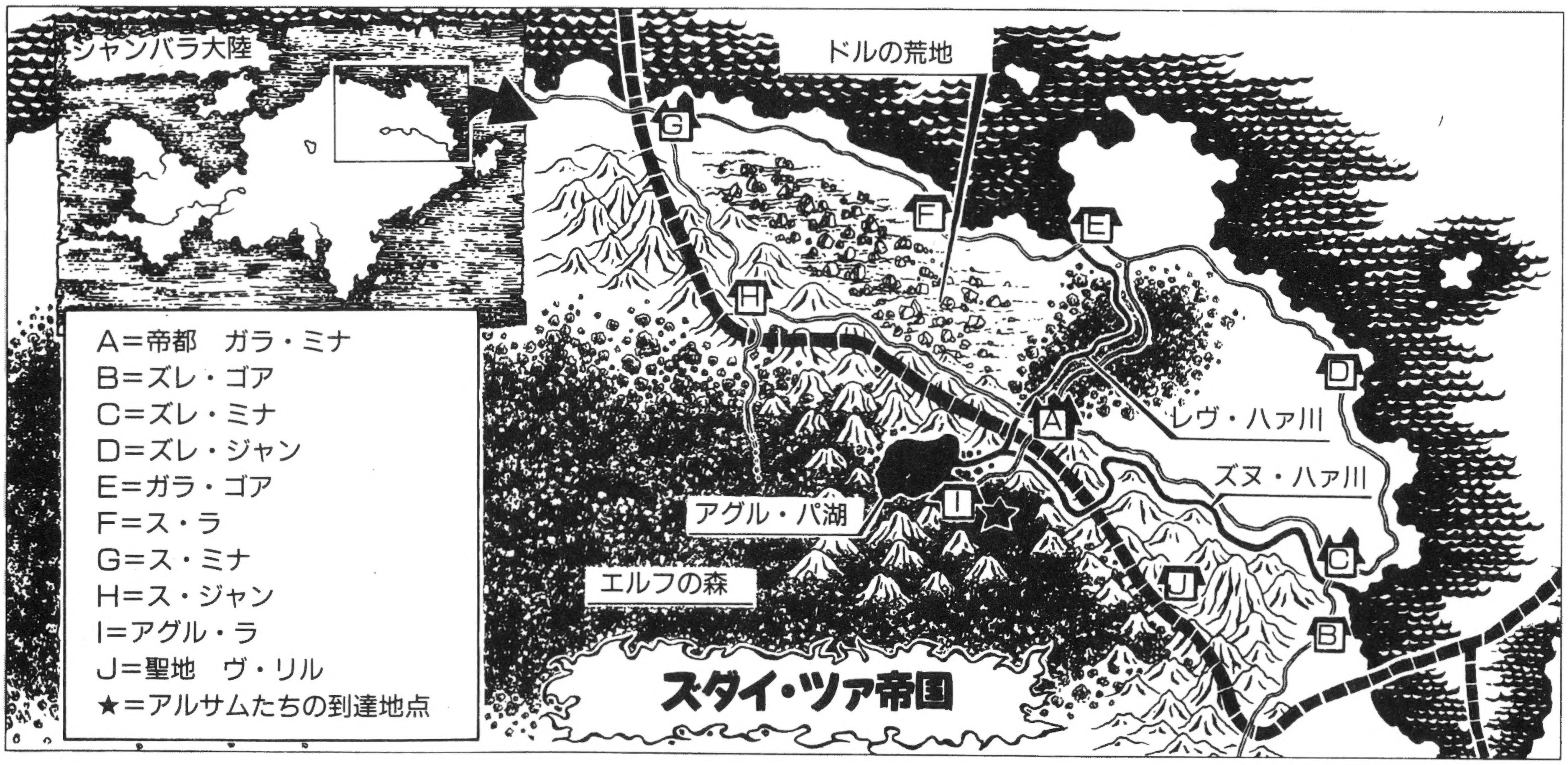
マウダ＝グルヌブ・タ・ナウム

『魔』と戦うために神から大いなる力を与えられたノームの英雄。歴史上の英雄ダウムの生まれ変わりと言われている。伝説の『ノームの黄金』で作られた武器を手に、ノームの宿敵トロールと、『魔』の手先であるトレボー王を倒すべく立ちあがった。
　マウダは英雄となるために課せられたいくつかの試練をくぐりぬけ、コルキア山麓のすべてのノームから、王として認められた。
　マウダはノーム軍を率いてゼナ包囲軍を背後から奇襲、北部同盟と結んで連合軍を結成した。神斧ヌグレズをふるって全軍の先陣をきるマウダ王の姿に、連合軍は大きな勇気を与えられ、リルガミン軍は恐怖におののいた。
　ゼナ会戦、レイス決戦、リルガミン解放戦のすべてで獅子奮迅の大活躍をしたマウダは、いまはリルガミン解放政府のリーダーとして、戦後処理に力を注いでいる。

■エセルナート・キャラクター・ファイル

ヤース・キリマヤン

　リルガミン近郊で暮らす平凡な農民だったヤースは、ある日、野でひとふりの剣を見つけた。それは、〈斬りたい〉という欲望のみから形作られた『終末魔剣』の分身だったのだ。この剣を手にした瞬間、ヤースの意識は『終末魔剣』に支配され、彼の人生はまったく新たな方向に進みはじめた。
　ヤースは『終末魔剣』の本体が眠るクレボーン島への通路を探すためだけに新世界理想教を興し、魔剣によってもたらされた超人的なカリスマで、数多くの信者を集め、クレボーン島へのテレポーター探しに従事させた。
　もしクレボーン島に行くことができたら、ヤースは『終末魔剣』の封印を解き放ち、思う存分に魔剣の力をふるうことだろう。数千名の司教の力をもってして、かろうじて制御することができた魔剣の力が暴走したとき、そのとき世界は終わりを迎えるにちがいない。



冒険の舞台〜ズダイ・ツァ

リザードマンがルメロリアを占領してから、はやくも3年目の冬が過ぎさろうとしていた。あと5ヵ月もすれば、ふたたびリザードマンの活動期がやってくる。リルガミン市長マウダは、昨年のルメロリア戦の忌まわしい思い出を頭からふりはらい、いかにして軍の戦力を強化することができるか考えこんだ。

そのとき、側近のひとりが興奮した面持ちでマウダのもとにやってきた。

『市長！　テレポーターが発見されました。未知の世界に通じるテレポーターですぞ』

こうして、ズダイ・ツァへの最初の扉が開かれることになった。

ズダイ・ツァの地理

ズダイ・ツァは、エセルナートのはるか北方、シャンバラ大陸の北端に位置する地域一帯をさすレプラカーン語である。険しい山脈に囲まれたズダイ・ツァ地方は、さほど肥沃とはいえない草原が広がる平野で、そのほぼ全域がレプラカーンの支配する領土となっている。氏族間の内紛が絶えないレプラカーンの国家は、ズダイ・ツァ帝国と呼ばれている。

帝国の西部地域は、広大な岩砂漠になっており、ここにはドルと呼ばれる野蛮な人間型種族が暮らしている。ドルたちは知性は低いが肉体は強靱で、古代の魔法実験の失敗によって生じたこの荒地で、逞しく生活しているのだ(魔法の瘴気のため、レプラカーンはこの砂漠の中では長くは生きていけない)。

ズダイ・ツァ帝国の南を走る山脈は、鬱蒼とした森林におおわれており、アイバ(古エルフ)の集落が点在している。アイバたちは部族ごとに独立しており、共同で事にあたることはほとんどない。彼らはエセルナートのエルフよりもさらに肉体が脆弱で、そのぶん精神面が優れている存在である。

山脈の西部地帯には、ドワーフの国家があり、レプラカーンやアイバとわずかながら交易を行なっている。ドワーフは王国の西部草原地帯の遊牧民、フェルパーの気まぐれな攻撃に悩まされつつも、安定した生活を営んでいる。

ズダイ・ツァの東方海上には、ヒノモトと呼ばれる大きな島国がある。この国はかつて『魔剣戦争』をひきおこした邪悪な軍事国家であり、常に大陸への勢力拡大を目論んでいる。終末魔剣による大破壊以降は、ヒノモトの注意はズダイ・ツァに向けられている。ズダイ・ツァ南方に上陸して総督府を築いたヒノモトは、過去なんどとなくズダイ・ツァ帝国侵略を試みたが、そのたびに物量で勝るレプラカーンに撃退されている。現在は、レプラカーン帝国の内部抗争に目をつけ、ある氏族と手を結んで他の氏族の領土を手に入れようという作戦を展開しつつある。

レプラカーン

不確定名：小人

備考：レプラカーン語を話す

解説：レプラカーンは、エセルナートではめったに見かけることができないが、ズダイ・ツァでは強大な帝国を築いて平野部全域を支配している。自分と同じ遺伝子を持つ劣等種族レプラク・レア、レプラク・オイ、レプラク・トルクを手足として使い、地下に広大な迷宮状都市を作って生活している。

レプラカーンは魔術師にしかなることができず、通常の魔術師キャラクターと同様に、経験点を積んで高度な魔術師呪文を習得することができる。PCとして使用するときには、種族の基準特性値を体力4、知恵10、信仰心6、生命力9、敏捷度12、幸運度9とする。ただし、ヒットポイントは（魔術師のものではなく）1レベルの時に1D6＋生命力のボーナス、以後もレベルごとに1D6ずつ上昇する。上昇ボーナスは体力が−10パーセント、知恵と敏捷度が各＋5パーセント。魔術師でありながら、武器や防具は盗族の使えるものまで使用することができる。

レベル	不定
AC	防具
HP	レベルあたり1D6
敏捷度	2D6＋6
攻撃回数	1
ダメージ	武器
クリティカル率	1
移動力	2
呪文	魔術師系
回避値	1D6＋12
生命力	1D6＋12
士気	60
経験点	30/レベル
特殊能力	なし
ディスペル値	−

LEPRECHAUN

レプラカーンの帝国

　ズダイ・ツァ帝国を築いているレプラカーンは、人類やエルフとはかなり異なる存在である。彼らの生き方をひとくちで説明するなら、蟻や蜂のような集団生活を送る昆虫に似ているということになるだろう。

　地下の巣穴のようなレプラカーンの都市には、100〜500匹ほどのレプラカーンが住んでいる。そして、レプラカーンの人数の10倍ほど、"レプラク"という労働階級が同居している。レプラカーンはレプラクに命令をくだして働かせる頭脳の役割を果たし、みずからが肉体的な作業を行なうことはほとんどない。逆に、レプラクは頭脳労働はまったく苦手としており、自発的になにか行なうことはありえない。

　労働階級レプラクは、その労働内容により3種類に分類され、能力も大きく異なっている。もっとも数が多いのはレプラク・オイ。レプラカーンたちの唯一の食糧であるトフク蜜を作りだす、乳牛のような役割を果たしている。レプラク・オイが、牧草を食べて腹から分泌する液体が、トフク蜜の原料になるのだ。レプラカーンはこの蜜しか吸収することができない。レプラク・オイは、能力的には、頭脳も肉体もたいへん劣っている存在である。

　レプラク・オイのために牧草を集めてきたり、巣穴の維持・補修を行なったり、さまざまな道具を作ったりといった、あらゆる種類の"雑用"を行なうのがレプラク・レアである。彼らはかなり高い知能を持ち、記憶力は人間にひけを取らない。しかし、レプラカーンの命令なしに自発的な判断で行動することはありえない。あくまでも、レプラカーンの器用な手としての役割を果たすだけなのだ。

　レプラク・トルクは、レプラカーン帝国の兵士たちである。彼らの強力な腕の先端は鋭い鉤爪になっており、武器など持たなくてもすさまじい破壊力を持っている。もっとも、武器を持とうにも、その手で持つことは不可能だろう。レプラク・トルクは戦闘にしか役にたたない存在で、通常時の巣穴には、ごくわずかな者が重要なレプラカーンの護衛として暮らしているだけである。しかし、大規模な戦闘がはじまると、いきなり数多くのレプラク・トルクが誕生し、戦場に狩りだされることになる。

　レプラカーンはどのような種類のレプラクを、どれだけの数だけ産みだすかを自由に調節することができるのだ（3種類のレプラクおよびレプラカーンは、すべて雌のレプラク・レアから生まれる）。もっとも、弱小な氏族では、生まれてくるレプラクの比率を調節する技法を持たないところもあるようだ。

　なお、レプラカーンの唯一の食糧であるトフクの蜜だが、人間やエルフ、ドワーフに対しても強力な作用を持っている。こうした種族のキャラクターは、いったんトフクの蜜を口にしてしまうと、たちまちのうちに消化器官が変化し、トフクの蜜しか受けつけない体になってしまうのだ。アイバやドワーフの中にもかなりの数の"中毒者"がおり、レプラカーンと不利な交易を強いられているという現実もあるようだ。

■レプラク・レア

レプラカーンの下位種族のひとつ。並の知性と器用な指先を持ち、あらゆる種類の雑用をこなす。
　わずかながら、魔術師呪文を使える者も存在する。

■レプラク・オイ

レプラカーンの食糧生産係。
　牧草を食べてトフクの蜜の原料となる液体を分泌する者と、発酵を助けるために絶えず蜜の原料を攪拌する者とに分かれる。

帝国の内部抗争

　ズダイ・ツァ帝国には、現在、4つの主要な氏族が存在する。各氏族は、それぞれが1〜3の大都市（地下の巣穴）を擁しており、帝国の主導権を握るために激しい内部抗争を繰り返している。これまでのところ、人口調節の技法を独占していたガラ氏族が帝国の権力を欲しいままにしていたが、ズレ氏族がその技法を独自に開発し、いよいよ覇権をめぐる争いは激化しそうな気配である。基本的に異種族は敵であるとみなすレプラカーンであるが、内部抗争を有利に運ぶためならばどんなことでも（たとえば、ドワーフやアイバなど異種族と手を結ぶことさえ）厭わないであろう。

　現在の緊張状態がなんらかのきっかけで崩れれば、おそらくズレ氏族は武力に訴えてガラ氏族を屈服させようと試みることだろう。そうなると、漁夫の利をめざすス氏族も黙ってはいないはずだ。もっとも弱小なアグル氏族をめぐる駆け引き（攻撃して制圧するか、あるいは交渉で仲間に引き入れるか）も活発化することだろう。

ドルの荒地

　ズダイ・ツァ帝国西部の荒地は"ドルの荒地"と呼ばれている。荒地の岩から発せられる瘴気のため、レプラカーンは立ち入ることができないこの地域は、ドルと呼ばれる人間型種族の居住地となっている。

　ドルは、旧帝国の魔法実験の失敗によって産みだされた荒地で暮らしていた人類が、その強烈な瘴気によって徐々に変化し、誕生した種族である。知性はきわめて低く（もっとも、これには外部からの要因も作用していたのだが）、肉体は強靭、性格は兇暴かつ残忍で、人間としての名残はほとんど残っていない。

　ドルたちは、その多くが旧帝国の遺跡の中で原始的な暮らしを送っている。ひとつの部族には、たいてい人間並の知性を持つドルが数匹おり（おそらく、突然変異による先祖返りであろう）、そうしたドルが部族を率いているのが普通である。

　ドルの荒地の岩は、レプラカーンにとって致命的な魔法の瘴気を発するものが大半であるが、わずかながら、魔法のアイテムの原料としてきわめてすぐれた宝石が含まれていることが知られている。かつてはドワーフやアイバの冒険者たちが危険をおかしてドルの荒地に侵入し、こうした宝石を盗掘していたようだ。現在では、ドルのいくつかの部族がこの宝石を集めており、ドワーフやアイバからさまざまな武器や道具、食糧などを買うための材料として使っている。

　つい先日、エセルナートから侵入してきたグループの働きによって、ドルの知性を低く抑えていた魔法の機械が破壊されるという事件があった。何者が、何の目的でこの機械を作ったかは謎だが、ドルの知性が徐々に人間並に回復していくだろうことは間違いない。それが、ズダイ・ツァ地方にどのような変化を引き起こすかは、誰にも予測できないだろう。

■レプラク・トルク

レプラカーン帝国の兵士。大きく鋭い鉤爪を持ち、肉体的な能力ではレプラカーンをはるかに凌駕する。知性は低く、与えられた命令を実行することしかできない。

古エルフ（アイバ）

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

体力	4
知恵	12
信仰心	12
生命力	6
敏捷度	9
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	知恵、信仰心に＋５％、体力に－５％
特殊能力	呪文修得率が各＋５％、【暗視１】、超能力

ズダイ・ツァ南部の森林に住むアイバは、高い知力と信仰心によって高度な魔法文明を築きあげた種族の血をひく者たちです（エセルナートのエルフも直系の末裔です）。そしてエセルナート北部の大森林に強大な王国を建設したのです（エセルナートのエルフの祖先たちです）。しかし、国家を築くことに反対し、あくまでも自然との共生をめざした一派も存在しました。そうした自然派の古エルフたちが、いまなおズダイ・ツァの森林でひっそりと暮らしているのです。彼らは部族ごとに小さな村を作り、基本的に他の部族とは交渉を持ちません（結婚の時を除く）。そして、部族ごとに伝承されている特殊な能力を守り続けているのです。

ズダイ・ツァでの冒険

レプラカーン間の対立激化、知性を得たドルの活性化、ヒノモトの攻勢、新天地をめざす冒険者や入植者の流入など、エセルナート→ズダイ・ツァのテレポーター発見をきっかけとして大変動が予想されているが、PCはここでどのような冒険を行なうことができるだろう？　PCの行動はプレイヤーの自由であるが、自分が所属する社会の利害関係を無視して行動することはできない。まず、PCがエセルナート出身の冒険者であること前提に、冒険のパターンを考えてみることにしよう。

その前提条件として、エセルナートの冒険者がどのようにすればズダイ・ツァに行くことができるかを知っておかねばならない。

483年暮れにカラクル山脈で発見されたエセルナート→ズダイ・ツァの一方通行テレポーターは、当初、マウダ王直属の研究グループにより、慎重に封印されていた（ガザル＝ボダの二の舞になることを危惧しての、当然といえる行動だろう）。だが、メイレン探査隊の活躍によってズダイ・ツァ→エセルナートのテレポーターが発見されるにいたり、マウダ王は大々的に〝新天地〟の発見を発表した。狂王トレボー、そしてリザードマンとの戦争に暗く沈んでいた民衆は、まさに熱狂してこのニュースを受けいれた。

ズダイ・ツァへの入植は、リルガミン政府による厳重な管理のもと、進められることになった。そうしなければ、戦争で家を失ったもの、仕事を失ったものたちが、大挙してズダイ・ツァに押しよせたことだろう。実際には、ズダイ・ツァはまさに争乱が巻き起ころうとしつつある危険な地であり、入植が開始された地域もさして豊かな土地ではない。

なお、現在の入植地は、エセルナート→ズダイ・ツァのテレポーター出口付近に作られた開拓村（〝希望村〟あるいは付近のアイバ部族の名をとって〝ノスフェア村〟と呼ばれている）に限られている。村の産業としては、ズダイ・ツァでは希少な金属製品と交換にアイバから手に入れた森の材木、レプラカーンのアグル氏族から友好のあかしとして贈られた（きたるべきレプラカーンの内乱で、アグル氏族に協力することを約束したのはもちろんである）草原を耕すことによる収穫などが予想されている。

もっとも、484年6月の段階では、希望村で生活している400人のうち、約半数がズダイ・ツァ地方を調査する政府関係者、残りが村そのものを作るための職人や商人（そのほとんどが、ルメロリアから亡命してきたエルフたちである）で占められている。純粋な〝開拓者〟や、ズダイ・ツァ地方に数知れず眠っていると予想される遺跡をめざす冒険者などは、まだまだ数十人にすぎない。

リルガミン政府は、以下の者にかぎってズダイ・ツァ行きのテレポーターの利用を認めている。

①アイバやレプラカーンとの交渉などを行なう役人、およびその随行員
②戦争で家を失った農民で、ズダイ・ツァに永住する決意があり、政府の資格審査に合格した者
③25000GPのテレポーター利用料をおさめたもの

冒険者であるPCがズダイ・ツァを訪れるには、①か③の方法になるだろう。役人の護衛役などになるには（外交使節、調査団、研究員など、ズダイ・ツァを訪れる役人の数はかなり多く、週に最低でも1組はズダイ・ツァを訪れている）、リルガミン政府になんらかのコネクションがあり、それを使って積極的に護衛がしたいと働きかける必要がある。ただし、この方法でズダイ・ツァを訪れた場合、役人の仕事が終われば一緒に戻ってくるのが原則である。役人が希望村に滞在している間は、週に1、2日の自由時間があるだろうが、希望村を離れれば、ほとんど自由時間はないだろう。

金を使ってテレポーターを使わせてもらう場合、帰りにも同じだけの使用料がかかることを考えると、かなり長期にわたってズダイ・ツァに滞在し、かつ、よほど幸運

ドル

ズダイ・ツァの種族

備考：特になし

体力	12
知恵	5
信仰心	5
生命力	12
敏捷度	7
幸運度	6
特性値上昇ボーナス	体力、生命力に＋５％、知恵に－10％
特殊能力	【強靭１】【格闘１】

ズダイ・ツァのドル荒地で暮らしている種族です。かつて大陸を支配していた旧帝国の人類の末裔なのですが、ドル荒地の鉱物に含まれる魔法のエネルギーのため、肉体だけが異常に発達し、精神は退化してしまっています。知恵を１点上げるには、特性値ポイントを２点ふりわけなければなりません。また、18点になった特性値が上昇しても、知恵を上げることはできません。

ドルは戦士になるのが普通ですが、僧侶も少なくありません。魔術師もごく少数ながら存在します。その他の職業を選ぶことはできません。

なお、ドルは素手の攻撃の基本ダメージが１Ｄ８です。

ズダイ・ツァ

に恵まれないと、金銭的には割りに合わないことになるだろう。実際、金をはらってズダイ・ツァを訪れているのは、珍しい場所を覗きにきた大金持ちが中心で、一獲千金の冒険者はまだ数えるほどしかいない。

冒険のパターン

ズダイ・ツァは、人類の旧帝国時代には、さまざまな科学的、魔法的実験の舞台となった地方である。このため、ズダイ・ツァには数多くの旧帝国の遺跡が残されている。実験所や研究施設には、外敵を防ぐ防御機構がかなり強力に施されているのが普通であり、このため、いまなお手つかずで残っている遺跡も珍しくない。ズダイ・ツァを訪れたPCがまず行なう冒険は、こうした遺跡にまつわるものになるだろう（もちろん、そうした遺跡を盗掘するのはたいへん危険な行為ではあるが）。役人の中には、旧帝国の遺跡を調査する者も少なくないはずだ。

希望村で暮らしているNPCは、専門的な能力を買われてズダイ・ツァにやってきた者がほとんどであり、PCのように高い戦闘能力を持つものは少ない。休日などに希望村の外を見て回りたい者は、きっとPCを護衛として雇ってくれることだろう。

いったん希望村を離れると、PCの身は絶えず危険にさらされることになる。ズダイ・ツァには強力なモンスターが数多く棲息しており、ちょっとした散歩が命取りになることも珍しくないのだ。

ズダイ・ツァで暮らす異種族に関係する冒険としては、異国を訪れての情報収集が中心になるだろう。たとえば、レプラカーン帝国に向かったきり帰ってこない使節団を捜索したり、どこかの政府の依頼によりスパイ活動を行なったりということである。ただし、異種族と接触するにあたっては、細心の注意が必要になるだろう。

異種族との接触

リルガミン政府としては、ズダイ・ツァで発生するであろう政治的な紛争にはできるだけ中立の立場を取りたいと考えている。そして、冒険者などがアイバやレプラカーンと無用なもめごとを起こすことを警戒して、希望村からの外出を制限したいと考えている。ただし実際には、大金を払ってやってきた冒険者の行動に文句を言うことはまれである。アイバやレプラカーンの居住地を訪れる場合は、前もってその旨を報告し、許可証をもらうことが原則となっているが、遺跡探索にでかけると言って外出し、ついでにアイバ村などを見学してくる冒険者も少なくないようだ。

もよりのアイバの部族は、エセルナートからやってきたよそ者を、比較的好意的に受けとめている。ただしこれは、希望村住民の大半がエルフであるという現状を前提にするものであり、もしPCのパーティーにエルフが含まれていなければ、アイバ村で歓待されることはないだろう（村へ入ることが拒否されることさえあるかもしれない）。希望村から遠く離れたアイバの部族は、PCにエルフがいれば警戒しつつも受けいれてくれるが、いなければ村への立ち入りを禁じるのが普通である（積極的に攻撃してくることはないが）。

レプラカーンは、異種族は敵であると考えるのが普通なのだが、アグル氏族に関しては、いちおうエセルナートからの訪問者を歓迎する態度を取っている。これは、来るべき氏族間戦争でエセルナートの援助を期待してのことであり、個人レベルではよそ者に対する嫌悪は隠しきれないだろう。それでも、アグル氏族の巣穴では、ベッドや食事を提供するぐらいのことはしてもらえるだろう。

アグル氏族以外のレプラカーンは、おそらくPCを敵だとみなすだろう。ただし、異世界に通じるテレポーターから入植者がやってきたとの情報は徐々に伝わりつつあり、エセルナート人であることを認識してもらえれば、受けいれてもらえる可能性はある。いずれの氏族も、いまの状況で余計な敵を作りたいとは思っていないのだ。

ドワーフは、もともと外向的な種族であり、よそ者も積極的に受けいれる土壌がある。新たな商売相手になってくれそうなエセルナート人（商人など）は、過剰なほどの歓迎を受けるかもしれない。

ヒノモトは、エセルナート人の訪問を好ましくないと考えている。しかしながら、現在はレプラカーン帝国をいかにして手に入れるかで手一杯であり、エセルナートとことを構えることは望んでいない。PCがヒノモトの総督府を訪れた場合、宿と食事は提供してもらえるが、常に監視下に置かれることだろう（ヒノモトはスパイ活動を積極的に行なう国家であり、スパイに対する警戒心も強い）。

ズダイ・ツァの未来

ズダイ・ツァでは、そう遠くない未来に、レプラカーンの氏族間戦争、ドル独立戦争などが発生することが予想されている。ヒノモトの軍勢も、時期を見てレプラカーン帝国に攻勢をかける可能性がある。そうなれば、エセルナートからの入植者はどこを味方とし、敵とするか、はっきりした態度を求められることになるだろう。しかし、当面、入植者が着実に増えていくことだけは確実である。

真ウィズの未来

真ウィズの冒険は、今後、エセルナート、そしてズダイ・ツァというふたつの大きな舞台で繰り広げられていくことになる。GMがどのような冒険を展開するのかに応じて、好きな方の世界を使ってもらえればいいだろう。

エセルナートの今後

まず、経験レベルが低い（1～8レベルぐらい）キャラクターは、エセルナートでの冒険を中心にしてもらうべきだろう。ズダイ・ツァに棲息するモンスターはかなり強力だし、低レベルのキャラクターでは、遺跡の最初の罠さえも突破できないかもしれない。希望村の中だけで行動するぶんには問題ないだろうが、一歩村の外に出たら、ほんの数時間で全滅の憂き目にあう可能性が大きい。

エセルナートでの冒険は、シティ・アドベンチャーから迷宮ものにいたるまで、どのようなパターンのものでもOKだ。ただ、ズダイ・ツァでの冒険が迷宮を中心にしたものになりがちなので、大都会ならではの事件を扱うといいだろう。

エセルナート西部は、ガザル＝ボダのリザードマンとの戦闘下にある。もっとも、トレボー戦役のような激しい戦争とちがって、戦闘はほぼ膠着状態に陥っている。現在、ルメロリア市はリザードマンの制圧下にあり（人々の予想に反して、ルメロリアの住民には危害は加えられていない。リザードマンはルメロリア郊外の平原に穴を掘って生活しており、ルメロリア市民の多くは、以前とさして変わらぬ生活を送っている。変わったのは、市への出入りが禁止されたことと、リザードマンの食べる肉や果物を一定量上納することが求められたぐらいである）。

リザードマンにとって、ルメロリアの気候は寒冷にすぎ、とても快適なものとは言えない。ルメロリア郊外に掘られた巣穴はかなり深いもので、冬季は遠征軍のほとんどのリザードマンが巣穴の奥で半冬眠状態にはいる。もちろん巣穴の入口付近は厳重に警備されている（暑すぎるぐらいの暖房とともに）が、11月～3月には外に出てくるリザードマンはほとんどなく、ルメロリア市の支配も名目だけのものにすぎなくなる。

活動的な7～9月期になると、リザードマンは南部に向かう攻撃を開始する。連合軍はカシマに戦略拠点を置き、メノウ川に防衛線を引いてこの攻撃を防いでいる（夏期になるとリザードマンがザタンまで南下し、冬季には連合軍がこれを取り返すというのが、過去2年間繰り返されている）。

こうした状況で、PCが行なう冒険としては、夏期の潜入や偵察、冬季の反抗作戦、ガザル＝ボダ領奥深くでの撹乱作戦など、軍事的なものが中心になるだろう。

ログアウト本誌では、今後、リルガミンを舞台として、低レベルのキャラクターを中心とした冒険のサポートを展開していく予定である。このサポートは、RPGをはじめてプレイするゲームマスターやプレイヤーを主な対象に、実戦的な記事を中心としたものになるだろう。また、リザードマン関連の大きな事件が発生するたびに、ニュース速報も掲載していくことになっている。

単行本では、トレボー戦役やマウダ王の試練、リザードマン関連の事件などを集大成した『真トレボー戦役』がまもなく上梓、発行の予定になっている。

ズダイ・ツァへの移動

PCがエセルナートで経験を積み、ある程度強くなったら、ズダイ・ツァでの冒険を楽しむことができるようになる（もちろん、エセルナートで冒険を続けてもかまわないが）。

すでに述べたように、エセルナートからズダイ・ツァに行くルートは、現状では厳しく管理されている。ひとり片道25000GPというのはかなりの大金であり、中レベルのキャラクターに簡単に支払える金額ではない。最初のうちは、役人の護衛としてズダイ・ツァを短期間訪れ、ちょっとした冒険を楽しんではエセルナートに戻ってくるということを繰り返すといいだろう。

そうしてズダイ・ツァの雰囲気に慣れてから、どちらの世界を主な活動の舞台にするかをプレイヤーに決めさせるのが最善の方法である。

場合によっては、裕福な貴族からの依頼とセットで、ズダイ・ツァ行きの運賃をPCに与えるのもいいだろう（〝うちの娘が使用人と一緒に駆け落ちした。たぶんズダイ・ツァに行ったものと思われる。どうか探しだして連れ戻してほしい〟）。こうすれば、ズダイ・ツァへの移動そのものを楽しむことも

ズダイ・ツァ

できるはずだ。

ズダイ・ツァの今後

　ズダイ・ツァ帝国では、ヒノモト軍と手を結んだズレ氏族が、帝国の覇権をめざしてガラ氏族への攻撃を開始する日が刻一刻と迫りつつある。

　ズレ氏族の攻撃は、準備に準備を重ねた周到なものであり、おそらく戦争の初期段階では、ズレ氏族が大きな勝利を重ねるものと予想される。ズレ氏族の攻撃に呼応して、帝国各地に潜入したヒノモト忍者軍団が破壊活動を行なうことも、戦況に大きく影響することだろう。

　ズダイ・ツァ西部のドルは、旧帝国の謎の機械が破壊されたことによって人間並の知力を取り戻し、苛酷な環境のドル荒地から抜けだそうと画策を開始しはじめる。それが独立戦争に結びつくかどうかは、ドルの指導者の決断が大きく影響するだろう。レプラカーンの内戦が大規模になれば、それに乗じてス氏族の領地に攻め込むことも充分に考えられる。

　こうした状況下で、PCは護衛としてズダイ・ツァ各地を旅したり、遺跡を探索したりすることになる。

　ログアウト本誌では、希望村周辺の設定などを紹介、シナリオなどとともに、ズダイ・ツァでの冒険のパターンを紹介していく予定になっている。また、リプレイによる世界紹介も継続される。

　単行本では、まず世界設定を含むシナリオ集、その後アイテムやモンスター集などでズダイ・ツァのサポートを展開していく予定である。

真ウィズの今後

　このように、真ウィズはログアウト本誌および単行本を舞台として、エセルナートとズダイ・ツァの2本立てで発展していくことになる。キャラクターの、そしてゲームマスターのレベルに応じて、こうした記事を役立ててもらえばいいだろう。

　また、冒険の場がエセルナートからズダイ・ツァまで広げられたことに対応して、真ウィザードリィRPGの基本システムも、改訂新版を発行する予定である（システム面での変化はないので、コレクターでない人は、旧版と新版の両方を揃える必要はないだろう、たぶん）。

お願い

　というわけで、真ウィズが向かおうとしている未来のことが、およそ分かっていただけただろうか？　ではでは、最後に読者のみなさんにいくつかのお願いをして、この記事を終わらせていただくことにしよう。

　まず、ログアウト本誌を読んでいただくことがもっとも大切なお願い。真ウィズに関するあらゆる情報、データ、ルールの変更、募集などは、まずログアウト本誌で紹介されることになっているのだ。ログアウトを読まずして、真ウィズを語ることはできない。

　現在、ログアウトでは真ウィズに関連した読者募集をいくつか行なっている。

・アイバの部族の設定
・新しい技能
・新しい種族
・オリジナル・アイテム
・オリジナル・モンスター

などのアイデア募集が第一点。これは、まだ曖昧模糊とした設定しか存在しないズダイ・ツァを、読者のみなさまと一緒に作り上げていくためのものである。

　優れたアイデアは、ただちにログアウト本誌に紹介され、真ウィズの正規のシステムの中に取り込まれていく手筈になっている（単に、作者の労力を減らしたいだけ、という説もあるが……）。採用された作品に対しては、薄謝を進呈することになっているので、それもお楽しみに。

　もうひとつ、ログアウトでは読者が作ったキャラクターによる誌上バトルを展開、世界一強いキャラクターの決定戦を開始した。第1回の武闘大会については、ログアウト5号を見ていただくとして、第2回武闘大会の応募要綱をここで発表しておこう。

　第2回大会では、以下のルールに基づいて作られた最強戦士（戦士でなくてもOK）を求めている。

●種族は基本の5種族から。
●最初の特性値ポイントは11点。
●技能ポイントを決めるサイコロは、常に2が出るものとする。
●レベルアップ時、特性値は6種類のうち2種類だけ上昇。どれが上昇するかは自由に選ぶ。ただし、特定の特性値を2回連続して上げることはできない（あいだに転職がはさまっても同じ）
●HPのサイコロは、D6は4、D4は3、D3は2が出るものとする
●呪文は、習得可能なレベルのものはすべて習得
●転職を行なうには、少なくとも2レベルになっていなければならない
●経験点は総計で10万点
●転職は5回まで
●装備は1万GPで購入（特殊装備、スクロール類は購入不可）

　以上が第2回大会の募集要綱だ。ミスを発見しやすいよう、キャラクター作成の経過は明記すること。

　戦闘は10×10の戦闘マップを使い、対角線の端と端で遭遇したものとして開始する。周囲は壁に囲まれているが、天井は存在しない。

　キャラクターのデータとともに、戦闘における行動計画も指示すること。行動は1ラウンドごとに正確に指定、指定した行動が取れないときは、そのラウンドは行動しないことになる。相手との位置に応じた条件文（『距離5マス以内なら移動してブレス。6マス以上ならツァリク』）、キャラクターの状態に応じた条件文（『HP20以下ならディアル、以上なら突撃攻撃』）など、どのような指定でもOKだ。何ラウンドぶん指定しても、ループさせてもかまわない。

　呪文は、自分にかけるものか、ダメージ呪文しか使用できないし、技能ポイントで奇跡を起こすことも不可能だ。

最強戦士を求む！